

Филиал муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения средняя  
общеобразовательная школа с.Гордино «НОШ д.Шердынята» Афанасьевского района  
Кировской области

Принята педагогическим  
советом школы  
МБОУ СОШ с.Гордино  
протокол № \_\_\_\_\_ 2024 г.

«Утверждаю»  
\_\_\_\_\_ В.М Гордина  
Приказ №  
От \_\_\_\_\_ 2024г

Программа внеурочной деятельности  
настольных игр  
«Шашки – шахматы»

## Пояснительная записка

В современном обществе целью развития подростков является всестороннее гармоничное развитие личности. Игра - ведущий вид деятельности, в которой подросток учится, развивается, растет. Тем не менее, настольные игры уже давно уступили место компьютерным, за которыми подростки готовы просиживать часами. Компьютер не заменит непосредственного живого общения. Дух партнёрства, товарищества, а позже и соперничества, который возникает при обучении, а затем во время настольных интеллектуальных игр, сложно переоценить. Настольные игры, одной из которых являются шахматы, развивают мышление, память, внимание, творческое воображение, наблюдательность, строгую последовательность рассуждений. На протяжении обучения подростки овладевают важными логическими операциями: анализом и синтезом, сравнением, обобщением, обоснованием выводов.

Игра в шахматы и шашки – очень мощный инструмент полноценного развития интеллекта в игровой форме. Для подростка это не только игра, доставляющая много радости, но и эффективное средство самовоспитания. Обучение игре в шахматы и шашки способствует умению ориентироваться на плоскости; развитию мышления, внимательности, усидчивости, собранности, самостоятельности, запоминанию; учит сравнивать, обобщать.

Шашки и шахматы - замечательный повод для общения обучающихся, способствующий углублению взаимопонимания, укреплению дружеских отношений. Не случайно девизом Всемирной шахматной федерации являются слова «Все мы одна семья». Шашечное и шахматное творчество научит обучающихся использовать свою смекалку и в других областях человеческой деятельности, научить думать. Отличительной особенностью рабочей программы является большой акцент на начальную подготовку обучающихся, начинающих с «нуля». Программа занятий кружка «Шашки-шахматы» предусматривает усвоение основ знаний по теории и практике игры в шашки и шахматы, приближает начинающего шашкиста и шахматиста к умению мысленно рассуждать, анализировать, строить на шашечной и шахматной доске остроумные комбинации, предвидеть замыслы партнера. Шахматная и шашечная игра дарят подростку радость творчества и обогащают его духовный мир. Эти удивительные игры становятся средством воспитания и обучения, причем ненавязчивого, интересного, увлекательного.

**Цель:** Ознакомление с основами теории и практики игры в шашки и шахматы.

**Задачи:** формировать представление о правилах игры; обучать простым комбинациям и ходам; учить ориентироваться на плоскости, производить расчеты на несколько ходов вперёд; приобщать подростков к спортивно – творческой игре; формировать отношение к игре в шашки и шахматы как к интеллектуальному досугу в семье и лицее; воспитывать настойчивость, целеустремленность, находчивость, внимательность, уверенность, волю.

**Планируемые результаты освоения учащимися программы внеурочной деятельности.**

В процессе обучения и воспитания собственных установок, потребностей в значимой мотивации на соблюдение норм и правил здорового образа жизни, культуры здоровья у обучающихся формируются познавательные, личностные, регулятивные, коммуникативные универсальные учебные действия.

Основная образовательная программа учреждения предусматривает достижение следующих результатов образования:

- личностные результаты – готовность и способность учащихся к саморазвитию, сформированность мотивации к учению и познанию, ценностно-смысловые установки выпускников, отражающие их индивидуально-личностные позиции, социальные компетентности, личностные качества; сформированность основ российской, гражданской идентичности;
- метапредметные результаты – освоенные учащимися универсальные учебные действия (познавательные, регулятивные и коммуникативные);
- предметные результаты – освоенный учащимися в ходе изучения учебных предметов опыт специфической для каждой предметной области деятельности по получению нового знания, его преобразованию и применению, а также система основополагающих элементов научного знания, лежащая в основе современной научной картины мира.

Личностными результатами программы внеурочной деятельности по общеинтеллектуальному направлению “Шашки и Шахматы” является формирование следующих умений:

- **Определять** и **высказывать** простые и общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы);
- В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, **делать выбор**, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.

Метапредметными результатами программы внеурочной деятельности по общеинтеллектуальному направлению “шахматы” – является формирование следующих универсальных учебных действий (УУД):

### 1. Регулятивные УУД:

- **Определять и формулировать** цель деятельности на занятии с помощью учителя, а далее самостоятельно.
- **Проговаривать** последовательность действий.
- Учить **высказывать** своё предположение (версию) на основе данного задания, учить **работать** по предложенному учителем плану, а в дальнейшем уметь самостоятельно планировать свою деятельность.
- Средством формирования этих действий служит технология проблемного диалога на этапе изучения нового материала.
- Учиться совместно с учителем и другими воспитанниками **давать** эмоциональную **оценку** деятельности на занятии.

Средством формирования этих действий служит технология оценивания образовательных достижений (учебных успехов).

### 2. Познавательные УУД:

- Добывать новые знания: **находить ответы** на вопросы, используя разные источники информации, свой жизненный опыт и информацию, полученную на занятии.
- Перерабатывать полученную информацию: **делать** выводы в результате совместной работы всей команды.

Средством формирования этих действий служит учебный материал и задания.

### 3. Коммуникативные УУД:

- Умение донести свою позицию до других: оформлять свою мысль. **Слушать** и **понимать** речь других.
- Совместно договариваться о правилах общения и поведения в игре и следовать им.
- Рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности.
- Приобретение теоретических знаний и практических навыков шахматной игре.
- Освоение новых видов деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения, соревнования).

### Материально-техническое обеспечение.

На занятиях используются:

- словарь шахматных терминов;
- видео материалы к занятиям
- комплекты шашек шахматных фигур с досками – 5 штук.

### Календарно-тематический план занятий по шахматам и шашкам

№ п/п	Название темы	Количество часов	Дата проведения.	
			Практ.	Теорит.
1	История шашек и шахмат. Название фигур.	1	1	1
2.	Шахматная и шашечная доска. Начальное положение фигур. Название и сила фигур.	1	1	1
3-4.	Правила шашечной игры. Начало партий: «Городская партия», «Обратная городская партия».	2	1	1
5-6.	Начало партий: «Кол», «Обратный кол»	2	1	1
7-8.	Ловушки в начале партии. Первая и вторая ловушка.	2	1	1
9-10.	Ловушки в начале партии. Третья и четвертая ловушка.	2	1	1
11-12.	Ловушки в начале партии. Пятая и шестая ловушка.	2	1	1
13-14.	Шашечные окончания. Четыре дамки против одной.	2	1	1
15-16.	Шашечные окончания. Три дамки против одной.	2	1	1
17-20.	Учебные игры в шашки по русским шашкам.	4	3	1
21-22.	Правила шахматной игры. Ходы фигур. Взятие фигур.	2	1	1
23-24.	Шах и мат. Ничья.	2	1	1
23-24.	Начало партии «Детский мат»	2	1	1
25-26.	Начало партии «Скандинавская партия»	2	1	1
27-28.	Рокировка. Бой и защита. Размен. Сравнительная сила фигур.	2	1	1
29-31	Учебные игры по шахматам и по русским шашкам.	3		
32.	Ловушки в начале партии в игре шашки.	1	1	2
33-34.	Учебные игры по шахматам и по русским шашкам.	4		4

#### **Организация кружковых занятий по шашкам и шахматам.**

Занятия по шашкам и шахматам планируется проводить по принципу от простого объяснения к более сложному. Занятия проводятся комбинированным способом, чередуя элементы теоретической и практической новизны с игровыми и соревновательными навыками, а также с воспитательными мероприятиями. В процессе занятий шашками и шахматами обучающиеся получают целый комплекс полезных умений и навыков, необходимых в практической деятельности и жизни. В течение учебного года рекомендуется проводить шашечные и шахматные турниры, отмечать победителей и участников дипломами и сертификатами. Продолжительность занятия 40-45 мин..

#### **Формы подведения итогов реализации программы:**

организация тренировочных туров, викторин, соревнований.

#### **Результатом освоения программы являются целевые ориентиры:**

знание шахматных и шашечных терминов;  
 названий шахматных фигур;  
 выполнение правил шашечной и шахматной игры;  
 умение ориентироваться на шашечной и шахматной досках  
 правильно расставлять шашки и шахматные фигуры перед игрой;  
 умение перемещать фигуры по горизонтали, вертикали, диагонали;

решать элементарные задачи на взятие и защиту фигур;  
навыки общения и самоконтроля;  
сформированность ряда качеств: усидчивость, сосредоточенность, последовательность рассуждений, изобретательность, умение анализировать, абстрактно и логически мыслить, применять фантазию.

### **Список используемой литературы:**

1. Борис Грцензон, Андрей Напереев «Шашки – это интересно» Издательство «Детская литература» 1989 г.;
1. Каплунов Я.Л. «Секреты шашечного сундучка» Санкт-Петербург, 2001 г.;
  2. Р. Нежметдинов «Шахматы» Казань 1985 г.
  3. В.Зак, Я.Длуголенский «Отдать, чтобы найти», издательство «Детская литература», 1988 г.
  4. Костьев А. . Уроки шахмат. / М.: ФиС, 1984.
  5. Костьев А. Учителю о шахматах. / М.: Просвещение, 1986.
  6. Ласкер Э. Учебник шахматной игры. / М.: ФиС, 1980.
  7. Майзелс И. Шахматы. / М.: Детгиз, 1960.
  8. Сухин И. Волшебные фигуры. / М.: Новая школа, 1994.
  9. Сухин И. Приключения в шахматной стране. / М.: Педагогика, 1991;
  10. Шахматы – школе. Сост. Б.Гершунский, А.Костьев. / М.: Педагогика, 1991;
  11. Сухин И. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны. / М.: Просвещение.1997.
  12. Сухин И. Шахматы, первый год, или Учусь и учу
  13. Шахматы как предмет обучения и вид соревновательной деятельности. / М.: ГЦОЛИФК, 1986.
  14. Шахматы. Энциклопедический словарь. / М: Советская энциклопедия, 1990.
  15. Юдович М. Занимательные шахматы. / М: ФиС, 1976.

### **Приложение 1.**

*Дидактические игры и игровые задания.*

**“Горизонталь”**. Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками и пешками).

**“Вертикаль”**. То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.

**“Диагональ”**. То же самое, но заполняется она из диагоналей шахматной доски.

**“Волшебный мешочек”**. В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников пытается на ощупь определить, какая фигура спрятана.

**“Угадай-ка”**. Педагог словесно описывает одну из фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.

**“Секретная фигура”**. Все фигуры стоят на столе в ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры кроме секретной, которая выбирается заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать: “Секрет”.

**“Угадай”**. Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети пытаются угадать, какая фигура загадана.

**“Что общего?”**. Педагог берет две шахматные фигуры, и дети говорят, чем похожи друг на друга фигуры, чем отличаются (цвет, форма).

**“Большая и маленькая”**. Педагог ставит на стол шесть разных фигур. Дети по одному выходят и называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Вскоре все фигуры расставлены по росту.

**“Кто сильнее?”**. Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: “Какая фигура сильнее? На сколько очков?”.

**“Обе армии равны”.** Педагог ставит на столе от одной до пяти фигур и просит ребят расположить на своих досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.

**“Мешочек”.** Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.

**“Да или нет?”.** Педагог берет две шахматные фигуры, а дети отвечают, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

**“Не зевай!”.** Педагог говорит какую-либо фразу о начальном положении, например: “Ладья стоит в углу”, и бросает кому-либо из учеников мяч; если утверждение верно, то мяч следует поймать.

**“Игра на уничтожение”**– важнейшая игра курса. Именно здесь все плюсы шахмат начинают “работать” на ученика – формируется внутренний план действий, аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры); выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

**“Один в поле воин”.** Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми).

**“Лабиринт”.** Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на “заминированные” поля и не перепрыгивая их.

**“Перехитри часовых”.** Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на “заминированные” поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур.

**“Сними часовых”.** Белая фигура должна побить все черные фигуры; избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы ни разу не оказаться под боем черных фигур.

**“Кратчайший путь”.** За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.

**“Захват контрольного поля”.** Игра фигурой против фигуры ведется не на уничтожение, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на поля, находящиеся под ударом фигуры противника.

**“Защита контрольного поля”.** Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.

**“Атака неприятельской фигуры”.** Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.

**“Двойной удар”.** Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры, но так, чтобы не оказаться под боем.

**“Взятие”.** Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.

**“Защита”.** Нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

**Примечание.** Все дидактические игры и задания из этого раздела (даже такие на первый взгляд странные, как “Лабиринт” и т.п., где присутствуют “заколдованные” фигуры и “заминированные” поля) моделируют в доступном для детей виде те или иные ситуации, с которыми шахматисты сталкиваются в игре за шахматной доской. При этом все игры и задания являются занимательными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.

**“Два хода”.** Для того чтобы ученик научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход педагога ученик отвечает двумя своими ходами подряд.

**Дидактические задания.**

**“Мат в один ход”.** “Поставь мат в один ход neroкированному королю”. “Поставь детский мат”. Белые или черные начинают и дают мат в один ход.

**“Поймай ладью”.** **“Поймай ферзя”.** Надо найти такой ход, после которого рано введенная в игру фигура противника неизбежно теряется или проигрывается за более слабую фигуру.

**“Защита от мата”.** Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход (в данном разделе в отличие от второго года обучения таких видов несколько).

**“Выведи фигуру”.** Определяется, какую фигуру и на какое поле лучше развить.

**“Поставь мат “повторюшке” в один ход”.** Требуется поставить мат в один ход противнику, который слепо копирует ваши ходы.

**“Мат в два хода”.** В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.

**“Выигрыш материала”.** “Накажи пешкоеда”. Надо провести маневр, позволяющий получить материальное преимущество.

**“Можно ли побить пешку?”.** Требуется определить, не приведет ли выигрыш пешки к проигрышу материала или мату.

**“Захвати центр”.** Надо найти ход, ведущий к захвату центра.

**“Можно ли сделать рокировку?”.** Надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.

**“Чем бить фигуру?”.** Надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.

**“Сдвой противнику пешки”.** Требуется так побить фигуру противника, чтобы у него образовались сдвоенные пешки.

**“Выигрыш материала”.** Надо провести тактический прием и остаться с лишним материалом.

**“Мат в три хода”.** Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в три хода.

**“Мат в два хода”.** Белые начинают и дают мат в два хода.

**“Мат в три хода”.** Белые начинают и дают мат в три хода.

**“Выигрыш фигуры”.** Белые проводят тактический маневр и выигрывают фигуру.

**“Квадрат”.** Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи.

**“Проведи пешку в ферзи”.** Требуется провести пешку в ферзи.

**“Выигрыш или ничья?”.** Нужно определить, выиграно ли данное положение.

**“Куда отступить королем?”.** Надо выяснить, на какое поле следует первым ходом отступить королем, чтобы добиться ничьей.

**“Путь к ничьей”.** Точной игрой нужно добиться ничьей.

**“Самый слабый пункт”.** Требуется провести анализ позиции и отыскать в лагере черных самый слабый пункт.

**“Вижу цель!”.** Сделать анализ позиции и после оценки определить цель для белых.

**“Объяви мат в два хода”.** Требуется пожертвовать материал и объявить мат в два хода.

**“Сделай ничью”.** Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей.

**“Выигрыш материала”.** Надо провести тактический прием или комбинацию и достичь материального перевеса.